

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN
AGRESIVITAS PADA REMAJA DI KELURAHAN X
DI KOTA SEMARANG**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana (S1)

Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung



Disusun Oleh :

Muhammad Aqil Ali Saoki

(30701501699)

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2022

PERSETUJUAN PEMBIMBING

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DAN AGGRESIVITAS PADA REMAJA DI KELUARAHAN X KOTA SEMARANG

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Muhammad Aqil Ali Saoki
30701501699

Telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan di depan Dewan penguji guna memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi

Pembimbing

Tanggal


Erni Agustina Setiowati, S.Psi, M.Psi, Psikolog

14 Juni 2022

Semarang, 14 Juni 2022

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Islam Sultan Agung


Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si

NIK. 210799001

HALAMAN PENGESAHAN

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN AGRESIVITAS
PADA REMAJA DI KELURAHAN X KOTA SEMARANG**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Muhammad Aqil Ali Saoki

Nim: 30701501699

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juni 2022

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Dra. Rohmatun, M.Si, Psikolog

2. Anisa Fitriani, S.Psi, M.Psi, Psikolog

3. Emi Agustina Setiowati, S.Psi, M.Psi, Psikolog



Skripsi ini telah diterima sebagai persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Semarang, 03 Agustus 2022

Mengetahui



Joko Kuncoro, S.Psi, M.Si
NIP. 196301011980010001

Joko Kuncoro, S.Psi, M.Si
NIK. 210799001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya Muhammad Aqil Ali Saoki dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun.
2. Sepanjang pengetahuan Saya, skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan didalam daftar pustaka.
3. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya tersedia jika derajat kesarjanaan Saya dicabut.

Semarang, 5 Juli 2022

Yang Menyatakan



Muhammad Aqil Ali Saoki

MOTTO

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu dan apa yang menjadi takdirmu tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar bin Khattab)

“Berhentilah berbicara dengan orang tidak mendengarkanmu dan mulai menonton mereka sebagai gantinya, mereka akan memberi tahu anda apa yang mereka lakukan”

(Unknown)

“Saya sedang menjalani mimpi, dan saya tidak ingin terbangun darinya”

(Cristiano Ronaldo)



PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada semua pihak yang telah membantu selama menjalani proses ini. Terutama kepada Ayah dan Ibu yang tak pernah lelah menyemangati dan terus memberi motivasi kepada saya untuk selalu melangkah maju. Keluarga saya yang selalu memberi dukungan dan doanya. Untuk sahabat-sahabat yang sabar mendengarkan keluh kesah dan selalu memberikan dukungan serta energi semangatnya.

Tak lupa karya ini saya persembahkan kepada dosen pembimbing yang dengan sabar telah membimbing penulis yang banyak salahnya ini, kepada Ibu Erni Agustina Setiowati, S.Psi, M.Psi Psikolog Jasa Ibu sangat besar pada selesainya skripsi ini.

Dengan penuh rasa syukur saya persembahkan karya ini untuk semua pihak yang telah berjasa dalam proses penyelesaian karya tulis.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah atas rahmat, hidayah dan ridho yang telah diberikan kepada penulis sehingga karya yang sederhana ini mampu penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat S-1 Sarjana Psikologi.

Penulis mengaku dalam proses penulisan ini banyak rintangan yang datang, namun berkat bantuan, dukungan, dorongan dan motivasi yang diberikan oleh semua pihak secara moril dan materil. Akhirnya dengan penuh kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

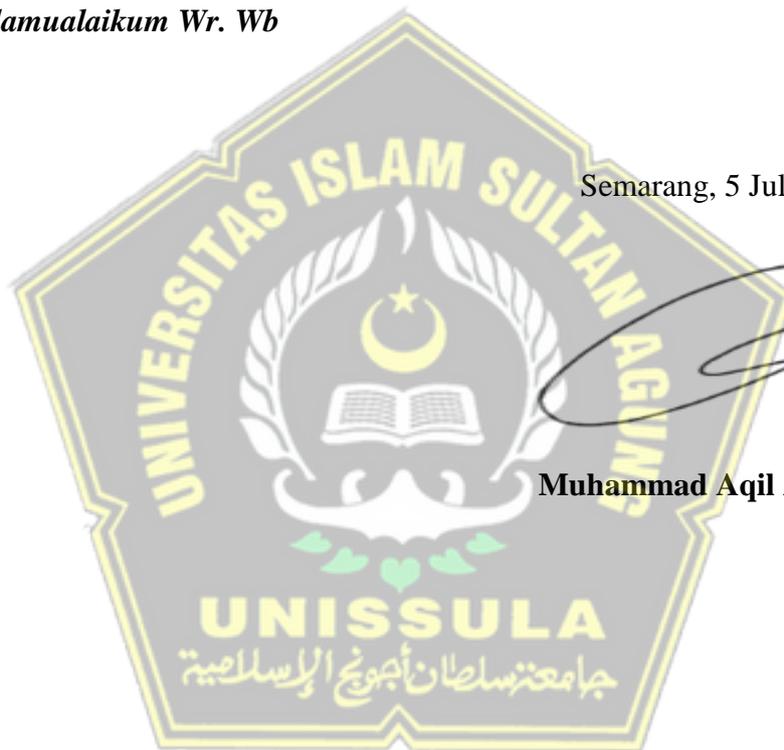
1. Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang Bapak Joko Kuncoro, S. Psi, M. Si yang telah membantu dalam proses akademik maupun penelitian.
2. Ibu Erni Agustina Setiowati, S.Psi, M.Psi Psikolog selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar membantu serta membimbing penulis, meluangkan waktu dan tenaganya pada proses pembuatan penelitian ini.
3. Ibu Agustin Handayani, S.Psi, M.Si selaku dosen wali yang senantiasa membimbing selama proses perkuliahan ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang selaku tenaga pengajar telah bersedia berbagi ilmu yang bermanfaat sehingga penulis memperoleh pengetahuan dan pengalaman selama menempuh studi.
5. Ibu Kepala Kelurahan Mangunharjo yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian ini.
6. Ayah dan Ibu yang selalu mendoakan, mendukung dan memotivasi saya untuk selalu berani melangkah, optimis dan semangat dalam meraih tujuan yang diinginkan.
7. Teman - teman yang selalu hadir dalam keadaan apapun yang menjadi tempat bercerita masalah saya, selalu memberikan semangat, dan saling membantu, *you are is the best guys* yaitu teman kuliah ABK (Anake Bubun Kabeh).

8. Teman sekaligus sahabat saya yang selalu mendampingi dan memberi semangat kepada saya untuk selalu menjadi lebih maju yaitu Syarifatun Nisa’.
9. Keluarga Psikologi Angkatan 2015, khususnya kelas C terimakasih kebersamaan, kekompakan dan kekeluargaannya. *See you on top, villagean!*

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak guna penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap karya ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu psikologi.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Semarang, 5 Juli 2022



Muhammad Aqil Ali Saoki

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	6
C. TUJUAN PENELITIAN	6
D. MANFAAT PENELITIAN.....	6
1. Secara Teoritis.....	6
2. Secara Praktis.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Agresivitas.....	7
1. Definisi Agresivitas.....	7
2. Faktor-Faktor Penyebab Munculnya Agresivitas.....	8
3. Aspek-aspek Agresivitas	9
B. Kecanduan Game Online.....	10
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	10
2. Ciri-ciri kecanduan <i>Game Online</i>	11
3. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	13
4. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	15

C. Hipotesis	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
A. Identifikasi Variabel Penelitian	18
B. Definisi Operasional.....	18
1. Agresivitas.....	18
2. Kecanduan <i>Game Online</i>	19
C. Populasi, Sampel, dan Teknik pengambilan Sampel (<i>Sampling</i>)..	19
1. Populasi	19
2. Sampel	19
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	20
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	20
1. Skala Agresivitas	20
2. Skala Kecanduan <i>game online</i>	21
3. Uji Daya Beda Aitem	23
4. Reliabilitas Alat Ukur.....	23
E. Teknik Analisis Data	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	25
A. Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian	25
1. Orientasi Kacah Penelitian	25
2. Persiapan penelitian.....	26
B. Uji Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Alat Ukur	28
1. Skala Agresivitas	28
2. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	28
C. Pelaksanaan Penelitian	29
D. Analisis Data dan Hasil Penelitian	29
1. Uji Asumsi.....	29
2. Uji Hipotesis.....	30
E. Analisis Deskripsi Hasil Penelitian	31
1. Deskripsi Data Skor Skala Agresivitas	31
2. Deskripsi Data Skor Kecanduan <i>Game Online</i>	33
F. Pembahasan	34

G. Kelemahan Penelitian.....	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	36
A. Kesimpulan Penelitian.....	36
B. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN.....	40



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Populasi Penelitian	19
Tabel 2.	<i>Blueprint</i> Skala Agresivitas.....	21
Tabel 3.	<i>Blueprint</i> skala Kecanduan <i>Game Online</i>	22
Tabel 4.	Sebaran skala Agresivitas	27
Tabel 5.	Sebaran Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	27
Tabel 6.	Sebaran Nomor Aitem Daya Beda Tinggi dan Daya Beda Rendah Skala Agresivitas.....	28
Tabel 7.	Sebaran Nomor Aitem Daya Beda Tinggi dan Daya Beda Rendah Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	28
Tabel 8.	Hasil Uji Normalitas	29
Tabel 9.	Norma Kategori Skor.....	31
Tabel 10.	Deskripsi Variabel Agresivitas	32
Tabel 11.	Kategori Skor Skala Agresivitas	32
Tabel 12.	Deskripsi Skor Kecanduan <i>Game Online</i>	33
Tabel 13.	Kategori Skor Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Norma Kategorisasi Skala Agresivitas.....	32
Gambar 2.	Norma Kategorisasi Skala Kecanduan Game Online	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.	Skala Penelitian.....	41
Lampiran B.	Tabulasi Penelitian.....	51
Lampiran C.	Analisis Data.....	60
Lampiran D.	Surat Ijin Penelitian.....	67



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DAN
AGRESIVITAS PADA REMAJA DI KELURAHAN X
DI KOTA SEMARANG**

Oleh:

Muhammad Aqil Ali Saoki

Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Email: Saokiaqila34@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *Game Online* dan agresivitas pada remaja. Populasi dalam penelitian adalah remaja kelurahan X dengan sampel berjumlah 92 remaja. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *incedintal sampling*. Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala agresivitas terdiri dari 17 aitem dengan daya beda aitem sebesar 0,177 sampai 0,583 dan memiliki reliabilitas alpha 0,789 dan skala kecanduan *Game Online* terdiri dari 14 aitem dengan daya beda aitem sebesar 0,329 sampai 0,823 dan memiliki reliabilitas alpha 0,933. Teknik analisis data menggunakan analisis *product moment*. Hasil uji hipotesis diperoleh koefisien korelasi r_{xy} sebesar 0,300 dengan signifikansi 0,004 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan ada hubungan yang signifikan yang terarah antara kecanduan *Game Online* dan agresivitas pada remaja di Kelurahan X, artinya hipotesis diterima.

Kata Kunci: Agresivitas, Kecanduan *Game Online*, Remaja

UNISSULA
جامعة سلطان أبجوع الإسلامية

**RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND
AGRESSIVENESS IN ADOLESCENTS IN WARD X
IN SEMARANG CITY**

By:

Muhammad Aqil Ali Saoki

Faculty of Psychology Universitas Islam Sultan Agung

Email: Saokiaqila34@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the relationship between addiction to Online Games and aggressiveness in adolescents. The population in the study was X-village teenagers with a sample of 92 adolescents. The sampling technique used is incidental sampling. The scale used in this study is the aggressiveness scale consisting of 17 items with the range of corrected item – total correlation between .177 - .538 and has an alpha reliability of .789 and the Online Game addiction scale consists of 15 items with an item differentiation of .329 to .823 and has a reliability of .933. Data analysis techniques use product moment analysis. The results of the hypothesis test obtained an r_{xy} correlation coefficient of .300 with a significance of .004 ($p < 0.05$). This suggests there is a significantly directed relationship between addiction to Online Games and aggressiveness in adolescents in Village X, meaning that the hypothesis is accepted.

Keywords: Agresivity, Online Game Addiction, Teenager

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada dasarnya masa remaja disebut pula sebagai masa penghubung atau masa peralihan antara masa anak-anak dengan masa dewasa. Banyak perubahan yang dialami oleh anak berusia remaja. Perubahan tersebut dapat dipengaruhi dari berbagai aktivitas yang dilakukan di luar lingkungan keluarga yaitu bermain. Masa remaja adalah masa yang dipenuhi rasa gejolak yang tinggi, saat mereka menghadapi banyak persoalan, konflik, tantangan, serta rasa bingung dalam proses mencari jati diri. Remaja usia 12 sampai 20 tahun sedang berada pada proses mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, perubahan psikososial yang belum mencapai tahap kematangan mental dan sosial sehingga remaja harus menghadapi tekanan emosi dan sosial yang saling bertentangan. Usia 12 sampai 20 tahun merupakan menjelang masa dewasa muda Tarwoto (Alika Rondo, Wungouw, & Onibala, 2019). Menurut Thomburg (Hurlock, 2005) menggolongkan remaja menjadi terbagi 3 tahap, yaitu remaja awal usia 13-14 tahun, remaja tengah usia 15-17 tahun, remaja akhir usia 18-21 tahun.

Bermain adalah salah satu kegiatan yang penting dalam perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektualitas, kreativitas, maupun sosial. Di masa usia remaja, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan. Dengan bermain remaja dapat belajar untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan dengan mudah mendapatkan apa yang diinginkan. Di era konvergensi teknologi komunikasi informasi, permainan digital memiliki daya tarik tersendiri bagi anak usia sekolah. *Game online* merupakan permainan digital yang terhubung dengan internet dengan puluhan orang sekaligus. Hingga saat ini permainan menggunakan gawai merupakan permainan yang diidolakan oleh remaja.

Chandra (2006) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *game online* memberikan dampak secara positif & negatif bagi *gamers*. Dampak positif yakni

dapat motivasi kepada pemainnya supaya tidak mudah putus asa dalam mencapai tujuan utama permainan, dampak positif juga adalah pemain dapat menghasilkan uang dari game tersebut dengan menjadi juara dalam kompetisi yang ada, menambah teman dengan cara melalui permainan ini dan cerita-cerita tentang permainan. Contohnya salah satu tim *Esports* atau *time game online* yaitu EVOS dan RRQ yang ada di Jakarta, mereka sering menjuarai kompetisi di Indonesia maupun di luar negeri mereka dapat menghasilkan uang sendiri dengan bermain permainan tersebut, serta para member tim *game online* memiliki banyak penggemar karena sering menjuarai kompetisi. Tim ini terbentuk karena adanya kekompakan dan solid dari para *member* nya.

Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu banyak waktu seperti belajar dan beribadah serta mengganggu keadaan sosial seseorang. Dampak negatifnya adalah *Game online* mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan komputer maupun handphone sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum Chandra (2006). (Khompriy, 2016) melihat bahwa sebagian besar game online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *online*. Selain itu, keajegan anak dalam bermain *game online* dapat menimbulkan adiksi (kecanduan) serta perubahan karakter tiap gamers, seperti berubahnya sikap anak menjadi lebih agresif. Agresivitas merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikis.

Berkowitz (Hapsari & Wibowo, 2015) mengatakan agresivitas adalah suatu usaha atau tingkah laku yang sengaja dilakukan untuk menghancurkan atau melukai orang lain baik fisik maupun psikologis. Kartono (Hapsari & Wibowo, 2015) menjelaskan bahwa agresi adalah suatu puncak emosi dan kemarahan yang menimbulkan permusuhan yang ditunjukkan kepada seseorang atau benda. *Game online* memiliki unsur-unsur yang dapat mempengaruhi agresivitas remaja. Unsur – unsur tersebut diantaranya fitur-fitur yang tersedia serta bertajuk petualangan seperti game yang bertema *First Person Shooter* (FPS) yang mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Selain genre FPS, terdapat pula game

bergenre *Real Team Strategy* yang lebih menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya dan pemain bisa memainkan lebih dari satu karakter.

Agresivitas merupakan suatu luapan emosi atas reaksi terhadap kegagalan individu yang di tampilkan oleh seseorang untuk melakukan pengrusakan terhadap manusia atau benda yang dilakukan dengan sengaja diekspresikan dengan verbal maupu fisik (Rohman, 2018). Perilaku agresif remaja di indonesia sangat memprihatinkan yang disajikan oleh berita sehari-hari, berita perilaku agresif remaja dapat ditemukan di media massa seperti tv, koran dan lain-lain. Provinsi Sulawesi Utara sepanjang 2016 hingga 2017, Polda Sulut menangani 561 kasus sajam atau senjata tajam, 139 orang di antaranya masih berusia remaja. Masih di periode yang sama, tercatat ada 56 kasus penikaman dan 39 tersangka berusia antara 14 hingga 17 tahun (Manado, 2018)

Perilaku agresif yang di sebabkan oleh *game online* pada remaja juga terdapat banyak kasus di indonesia maupun di luar negeri. Seperti pada peristiwa di Philipina seorang remaja usia 16 tahun telah membunuh rekannya yang berusia 11 tahun di karenakan item pada salah satu permainan game online yang dia kumpulkan hilang. Sang pelaku menduga korban mengambilnya karena selama ini mereka seringkali bermain game tersebut bersama. Di Indonesia, Depok, dua anak SMP, usia 14 tahun membunuh temannya akibat saling ejek saat bermain *game online* di sebuah warnet (Amanda, 2016)

Pemicu umum remaja melakukan tindakan agresif adalah ketika mengalami suatu kondisi emosi tertentu, emosi marah yang serih terlihat. Perasaan marah berlanjut pada keinginan untuk melampiaskan dalam satu bentuk tertentu dan pada objek tertentu (Rohman, 2018). Sedangkan Menurut Koeswara (Nando & Pandjaitan, 2012) faktor penyebab munculnya perilaku agresi bermacam-macam yang dikelompkkan menjadi beberapa penyebab, yaitu penyebab sosial, penyebab dari lingkungan, penyebab situasional, alkohol dan obat-obatan, sifat kepribadian. Faktor tersebut yang mempengaruhi remaja melakukan tindakan agresif karena bermain *game online*, faktor tersebut terdapat hal-hal yang membuat remaja melakukan agresivitas yaitu rasa nyeri atau rasa kesal, rasa kesal di pengaruhi oleh hal-hal yang terjadi saat kita bermain game contohnya seperti adegan di

dalam permainan, jaringan, musuh bermain, permainan yang buruk, suasana dan lain-lain. Dengan begitu akan keluar respon agresif dan perilaku agresif secara verbal dengan kata-kata maupun non verbal dengan fisik.

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 Februari 2021 terhadap remaja di kelurahan X Semarang:

Subjek 1 (OP, umur 16) Saya kalau main paling 4 jam sehari biasanya pas malam hari, game online ya main sama teman ramai ramai atau isitilahnya main bareng(MABAR) kadang juga emosi kalau teman mainnya jelek ya paling saya mengumpat kata kotor.

Subjek 2 (BD, umur 16) jengkel terkadang jika kalah dalam game saya biasanya marah marah sendiri mas karena main ya harus menang, saya kalo sudah selesai main game kadang ya masih terbawa marahnya biasanya saya luapin ke orang lain. Kalau waktu buat main game saya biasanya flexibel mas kadang sebentar kadang lama.

Subjek 3 (RK, umur 17) biasanya ya saya main game bisa 3 jam sampai 5 jam. saya pernah sekali marah dengan orang tua saya karena orang tua saya tidak memberi saya uang untuk membeli voucher game. Ya saya bohong ke orang tua saya uang itu saya gunakan untuk membayar uang membayar keperluan sekolah, ya akhirne dikasih juga mas 150 ribu.

*Subjek 4 (AA, umur 16) karena saya cewek ya banyak orang yang meledek saya “**kok cewek main game**” ya saya pertama biasa saja kalo di bilang kayak gitu, tapi karena sudah semakin banyak yg meledek saya ya saya emosi kadang saya ngumpat kata binatang, saya juga pernah menampar teman cowok saya karena terlalu banyak bicara menasihati saya.*

Subjek 5 (SA, umur 16) sinyal atau jaringan mas, ya saya memakai provider yang murahan saat main game ya gak berjalan lancar, saya paling ngumpat kalau gak memukul benda yang ada di dekat saya ya biasanya lantai mas atau gak meja. Kalau untuk waktu saya bisa lama mas kalau pas hari libur kadang dari malam sampai pagi sekitar 6-8 jam, karena sekarang bermain game cukup menjanjikan.

Hasil wawancara yang di lakukan pada tanggal 6 maret 2021 terhadap salah satu pegawai kelurahan X :

Kalau remaja disini memang lumayan banyak yang memainkan game online di hp, saat malam hari biasanya bermain game online, saat saya sedang patrol di desa saat malam hari bersama dengan Bintara

Pembina Desa sering saya jumpai remaja pada kumoul di warkop atau salah satu rumah dari remaja tersebut bermain game online. Di kelurahan sini juga ada yang pernah membuat lomba game online.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa para remaja mengalami kecanduan dan agresivitas dalam bermain *game online*. Fakta yang di dapat dari wawancara terhadap remaja di kelurahan X menunjukkan bahwa mereka mengalami perilaku agresif dalam bermain permainan gawai, para remaja sulit menahan emosi marah sehingga cenderung melakukan tindakan agresifitas dan kurang bisa menerima keadaan. Untuk waktu lama bermain sekitar rata-rata dari 1 sampai 5 jam sehari.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kecenderungan remaja melakukan tindakan agresif yaitu bermain *game online*. *Game online* sendiri adalah suatu jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet untuk menghubungkan semua pemain di dunia untuk bermain bersama-sama. Permainan ini bertujuan untuk sarana hiburan menghilangkan rasa jenuh karena kegiatan sehari-hari. Selain untuk sarana hiburan permainan ini untuk sarana sosialisasi secara *online*, serta untuk jenjang karir kedepan, karena pada zaman sekarang ini pekerjaan menjadi seorang pemain *games* sangat banyak peluang dan mendapatkan gaji yang cukup besar. Tapi para remaja saat ini sulit untuk membagi waktu antara bermain *game* dengan hal lain. Dalam situs Kominfo Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo Septiana Tangkary mengatakan bahwa urutan ke 8 dalam penggunaan internet terbanyak adalah Indonesia. Menurut Survei yang dilakukan (APJII, 2007) tentang jumlah pemakai internet, survei menunjukkan 63 juta orang atau 24% dari penduduk indonesia adalah pengguna internet. Dari 6 jutaan atau 10% dari pengguna internet adalah para pemain *game online* aktif, para pemain aktif adalah mereka yang hampir setiap hari bermain permainan gawai. Ada 15 jutaan dari mereka adalah para pemain *game online* pasif, di katakan pasif karena mereka jarang bermain tetapi pernah bermain menggunakan jaringan internet.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rohman (2018) dengan judul agresifitas anak kecanduan *game online* didapatkan hasil bahwa remaja yang mengalami kecanduan game online dan agresivitas terdapat hubungan positif.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Alika Rondo, Wungouw, & Onibala, 2019) dengan judul Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan di dapatkan hasil bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dan agresivitas para remaja.

Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yaitu, untuk penelitian sebelumnya lebih berfokus dengan perilaku kecanduan dan frekuensi bermain *game online*. Sehingga peneliti ingin meneliti tentang hubungan antara kecanduan *game online* dan agresivitas pada remaja di kelurahan X Semarang.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan peneliti maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : bagaimana remaja dapat menjadi agresif saat bermain *game online*.

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* dan agresivitas pada remaja.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan mampu mengembangkan kualitas ilmu psikologi terutama mengenai penanganan kecanduan *game online* dan agresivitas pada remaja.

2. Secara Praktis

- a. Memberikan pengetahuan dan informasi kepada remaja agar lebih bisa menjauhkan perilaku agresivitas dalam bermain *game online*.
- b. Menjadi referensi peneliti lain untuk permasalahan yang sama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Agresivitas

1. Definisi Agresivitas

Bukhori (Eliani, dkk, 2018) menjelaskan bahwa perilaku agresivitas merupakan sebuah tindakan yang dilakukannya dengan maksud menyakiti, merusak, dan melukai sehingga dapat menimbulkan adanya kerugian psikologis atau kerugian secara fisik terhadap individu atau untuk mengakibatkan kerusakan pada benda.

Berkowitz (Prasayu & Ratnasari, 2021) mengatakan agresivitas adalah suatu usaha atau tingkah laku yang sengaja dilakukan untuk menghancurkan atau melukai orang lain baik fisik maupun psikologis. (Hapsari & Wibowo, 2015) menjelaskan bahwa agresi adalah suatu tindakan melukai seseorang yang disengaja oleh individu, kelompok atau intuisi. Bandura (Winarlin, Lasan, & Widada, 2016) mengatakan mengenai perilaku individu bukan semata mata refleks otomatis atas stimulus, tetapi merupakan dampak dari reaksi yang muncul hasil dari hubungan antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Menurut (Khaninah & Wijanarko, 2016) perilaku agresivitas merupakan suatu perilaku yang memiliki bentuk secara negatif sehingga dapat menimbulkan rangsangan pada lingkungannya sehingga dapat berakibat dampak yang lebih besar dan objek dalam perilaku agresivitas ini atau sasaran individu lain baik secara fisik atau verbal.

Myers (Hidayat & Bashori, 2016) Perilaku agresivitas adalah suatu perilaku secara verbal ataupun secara fisik sehingga dapat disengaja atau tidak disengaja, perilaku yang dapat menyakiti dan dapat menghancurkan orang lain, dapat merugikan atau melukai suatu objek akan jadi sumber sasarannya perilaku agreivitas. Secara fisik atau secara verbal yang tidak secara sengaja ataupun dapat disengaja, akan tetapi perilaku agresivitas ini mampu atau bertujuan untuk menghancurkan, menyakiti, merugikan

individu lain, melukainya pada sebuah objek yang akan menjadi sasarannya perilaku agresivitas.

Dari beberapa tokoh yang mendefinisikan agresivitas maka dapat disimpulkan bahwa agresi adalah suatu tingkah laku yang dilakukan secara sengaja dan bermaksud untuk menyakiti orang lain tanpa memikirkan manfaat dan kerugian yang didapat.

2. Faktor-Faktor Penyebab Munculnya Agresivitas

Terdapat beberapa faktor yang sering kali menjadi penyebab perilaku agresivitas menurut Brigham (Hidayat & Bashori, 2016) :

- a. Kebiasaan-kebiasaan yang dipelajari, perilaku agresivitas dapat diperoleh melalui proses belajar, dimana dalam teori pembelajaran sosial perilaku agresivitas dapat timbul karena seseorang mengobservasi orang yang berkelahi, perilaku agresivitas yang dilakukan orang tua dirumah, gemar menonton film laga, dsb.
- b. Kondisi internal, kondisi internal yang dapat menyebabkan perilaku agresivitas antara lain kerusakan otak, abnormalitas genetik, dipengaruhi obat-obatan, dan reaksi terhadap situasi yang tidak menyenangkan.
- c. Berkurangnya hambatan untuk melakukan tindakan perilaku agresivitas seperti penurunan kesadaran diri dan dehumanisasi korban.
- d. Faktor situasional seperti ancaman atau serangan, hasutan orang lain, isyarat stimulus perilaku agresivitas, dan karakteristik sasaran.

Berkowitz (Hapsari & Wibowo, 2015) menjelaskan faktor penyebab munculnya agresi salah satunya yaitu frustrasi. Frustrasi dapat mengarahkan individu untuk berperilaku agresi pada individu ataupun pada suatu objek. Selain frustrasi faktor penyebab munculnya perilaku agresi yaitu stres. Stres dapat muncul dalam bentuk stimulus eksternal (situasional atau sosiologis) dan juga dapat stimulus Internal (intrapsikis), yang dialami seseorang sebagai pengalaman yang tidak menyenangkan yang dapat menjadikan efek somatik maupun behavioral atau perilaku. Efek dari stres yang dibahas yaitu efek behavioral berupa munculnya perilaku agresi yaitu :

- a. Stres Internal, perilaku yang tidak bisa dikendalikan, termasuk perilaku agresi ialah efek dari gagalnya ego guna beradaptasi masalah-masalah, serta usaha-usaha untuk menjaga kesetabilan intrapsikis.
- b. Stres Eksternal, kondisi yang dapat menyebabkan stres eksternal yaitu : Isolasi, Sempitnya ruang lingkup, kekurangan privasi, ketidak bebasan, deindividuasi, kekuasaan, kepatuhan, efek senjata, provokasi, alkohol, obat-obatan, serta kondisi lingkungan.

Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku agresi karena aksi pelampiasan dari perasaan setiap individu untuk mengatasi perlawanan dengan kuat serta menghukum orang lain, yang bertujuan untuk menyelaiki orang lain baik fisik ataupun non fisik.

3. Aspek-aspek Agresivitas

Aspek-aspek agresivitas yang dipaparkan oleh Bush & Denni (Syarif, 2017) antara lain:

- a. Agresi fisik (*physical aggression*) ialah yaitu aksi agresi dengan cara menyerang secara fisik yang bertujuan guna melukai serta membahayakan individu lain. Tindakan agresi biasanya adanya kontak fisik ini antara pelaku serta korban.
- b. Agresi verbal (*verbal aggression*) yaitu dengan cara melontarkan perkataan. Contohnya seperti kata-kata yang kurang menyenangkan.
- c. Kemarahan (*anger*) ialah merupakan wujud dari indirect aggression atau tingkah laku agresi tidak langsung seperti perasaan tidak suka pada individu ataupun karena individu tidak bisa mencapai tujuannya.
- e. Permusuhan (*hostility*) ialah komponen kognitif dalam agresivitas yang memiliki niat untuk menyakiti dan ketidakadilan.

Aspek-aspek agresi yang dikemukakan oleh Atkinson (Prasayu & Ratnasari, 2021) perilaku agresi yang terdapat didalam aspek antara lain :

- a. Melukai secara fisik

Individu yang sengaja untuk melukai seseorang secara langsung seperti menampar, memukul, menendang secara langsung.

b. Melukai secara verbal

Suatu tingkah laku yang menyakiti perasaan orang lain seperti, menghina, mencaci maki, tabu, dan berkata kasar

c. Merusak harta benda

Perilaku agresi yang merugikan hak yang dimiliki individu lain seperti melempar, menghancurkan, menendang benda-benda yang ada di sekitar tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti mengenakan aspek-aspek agresivitas menurut Bush dan Deni (Syarif, 2017) aspek-aspek agresi dalam penelitian ini diantaranya : Agresi fisik (*physical aggression*), Agresi verbal (*verbal aggression*), Kemarahan (*anger*), Permusuhan (*hostility*).

B. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan adalah perasaan yang sangat kuat pada diri individu terhadap suatu hal yang membuat tertarik dan diinginkan sehingga membuat individu untuk mencarinya. Sesuatu hal itu contohnya, menonton televisi, kecanduan bekerja, kecanduan internet hingga kecanduan *game*, Badudu dan Muhammad Zain (Effendi, 2017). Dapat dikatakan kecanduan apabila individu tidak dapat mengontrol keinginannya dan lupa dengan tugas kewajiban sehingga menyebabkan dampak negatif untuk individu tersebut.

Young (Syahrani, 2015) mengatakan kecanduan *game online* termasuk sebagai gangguan psikis yang dapat mempengaruhi kemampuan individu. Kecanduan *game online* dapat menyebabkan dampak pada diri individu dengan keluarga mulai menghabiskan waktu lebih sedikit, kehilangan waktu dengan teman, waktu untuk kehidupan yang lebih penting, hilangnya toleransi. Akhirnya mengakibatkan kehidupan yang tidak terkendali akibat internet maupun *game online* yang telah berhasil mengambil alih pikiran seseorang.

Kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai penggunaan smartphone atau computer secara berulang kali dan berlebihan. Ini

menyebabkan munculnya permasalahan dalam aspek sosial dan emosional serta tidak bisa mengendalikan diri bermain secara berlebihan (Setiaji & Virlia, 2016). Van Rooij (Prasetiawan, 2018) Kecanduan yang disebabkan masalah perilaku meliputi hilangnya kontrol, keasyikan bermain *game* peningkatan konflik. Kecanduan *game online* merupakan kondisi terikat atau ketergantungan secara fisik maupun psikologis. Remaja akan memperoleh kesenangan, kenyamanan dan keasyikan sehingga durasi dan frekuensi saat bermain *game online* akan terus meningkat dan tidak terkontrol.). Soleman (Khompriy, 2016) melihat bahwa sebagian besar *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *online*. Selain itu, keajegan anak dalam bermain *game online* dapat menimbulkan adiksi (kecanduan) serta perubahan karakter tiap *gamers*, seperti berubahnya sikap anak menjadi lebih agresif. Agresi merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikis.

Berdasarkan beberapa penjelasan dapat disimpulkan kecanduan *game online* adalah aktivitas bermain *game* yang dilakukan individu secara terus-menerus. Selain itu juga berdampak negatif pada individu dikarenakan tidak bisa mengontrol bermain secara berlebihan berdampak pada berubahnya sikap anak menjadi agresif.

2. Ciri-ciri kecanduan *Game Online*

Perilaku kecanduan terhadap internet gaming ini memiliki dua ciri-ciri pokok menurut Griffiths & Beranuy (Anggraini, 2015) adalah:

- a. Keterkaitan secara psikologis, kehilangan kontrol, dan modifikasi mood, rasa membutuhkan.
- b. Menimbulkan kerugian akibat dari perilaku kecanduan.

Penelitian Beranuy, dkk (Anggraini, 2015) menunjukkan bahwa tiga gejala pokok dari perilaku kecanduan adalah:

- a. Hilangnya kontrol dalam berperilaku

- c. Modifikasi mood (rasa depresi, bersalah) menjadi dampak dari kehilangan kontrol ketika bermain.
- d. Rasa ingin bermain lagi ketika sedang tidak bermain menjadikan si pemain merasakan ketagihan.

Berdasarkan (DSM-5, 2013), *internet gaming disorder* mengacu pada intensitas pemakaian internet dengan intensitas penggunaan yang sering dan terus menerus yang dengan pemain lain didalam suatu permainan game, yang menimbulkan distress dengan ditandai dari 5 ataupun lebih kriteria yang muncul dalam masa 12 bulan. Kriteria diagnostika ini meliputi:

- a. Preokupasi atas permainan internet (kegiatan permainan yang sudah dilakukan sebelumnya atau untuk mengatasi melakukan permainan yang selanjutnya hal itu akan menjadi beban pikiran dari individu, permainan game internet akan menjadi aktivitas yang sering dilakukan adalah kehidupan individu).
- b. Gejala withdrawal akan terjadi ketika penggunaan game internet dihentikan (gejala-gejala ini di gambarkan seperti iritabilitas, kesediaan, atau anxietas, namun tidak ada tanda fisik withdrawal farmakologi)
- c. Keinginan agar bisa menghabiskan waktu yang ada dengan permainan internet.
- e. Usaha untuk mengendalikan penggunaan permainan internet mengalami kegagalan
- f. Hilangnya minat dan juga hobi karena dampak yang timbul dari dan dengan pengecualian game internet
- g. Walaupun mengetahui akan masalah psikososial penggunaan game internet terus dilanjutkan dan melakukannya secara berlebihan.
- h. Untuk lama penggunaan internet *gaming* pengguna akan melakukan kebohongan kepada terapis, keluarga, ataupun orang lain.
- i. Pengguna akan meluapkan ekspresi seperti emosi negatif dan melakukan pelarian diri (contohnya seperti persaaan bersalah atau mengalami kecemasan, serta perasaan tidak berdaya)

- j. Membuat pengguna akan mengalami kehilangan hubungan yang signifikan seperti dalam pendidikan, peluang karir, dan juga pekerjaan dikarenakan penggunaan *game* internet.

3. Dampak Kecanduan *Game Online*

Chandra (2006) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *game online* memberikan dampak secara positif & negatif bagi *gamers*. Dampak positif yakni dapat memotivasi kepada pemainnya supaya tidak mudah putus asa dalam mencapai tujuan utama permainan, dampak positif juga adalah pemain dapat menghasilkan uang dari *game* tersebut dengan menjadi juara dalam kompetisi yang ada, menambah teman dengan cara melalui permainan ini dan cerita-cerita tentang permainan. Soleman, (Khompriy, 2016) melihat bahwa sebagian besar *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *online*. Selain itu, keajegan anak dalam bermain *game online* dapat menimbulkan adiksi (kecanduan) serta perubahan karakter tiap *gamers*, seperti berubahnya sikap anak menjadi lebih agresif. Agresi merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikis.

Dampak yang muncul ketika individu sudah kecanduan *game online* menurut (Smart, 2010) yaitu sebagai berikut :

a. Pengkhayal

Dunia game adalah dunia fantasi, hal tersebut membuat *gamer* seolah-olah masuk kedalam *game*. Hal itu yang membuat seseorang menjadi penyendiri karena sibuk dan asyik dengan imajinasi. Walaupun memberikan efek yang baik karena memunculkan ide – ide dan kreativitas seseorang, tetapi jika tidak sesuai dengan batasan seseorang maka akan mempengaruhi otak, dimana seseorang sulit untuk membedakan mana dunia nyata dengan dunia *game* fantasi.

b. Pemarah

Seseorang yang terbiasa bermain *game* dengan genre yang ekstrem keras seperti perang maka akan masuk kedalam peran tersebut dan akhirnya akan terbawa kedalam kehidupan nyata. Dampak yang akan timbul yaitu menjadi individu yang pemarah karena dampak negative dari *game online* tersebut.

c. Pribadi yang kaku

Seseorang sudah kecanduan *game online* akan menghabiskan waktunya dengan bermain *smartphone* maupun *computer* sehingga membuat jarang berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang-orang yang di sekitar. Akibatnya seseorang tidak tahu cara bagaimana berkomunikasi maupun bersosialisasi di lingkungan dengan baik.

Beberapa dampak negative yang diungkapkan oleh Dwiastuti (Fauziawati, 2015) yang mungkin timbul diantaranya lain:

- a. Meniru perilaku tokoh dalam *game* secara berlebihan seperti meniru adegan kekerasan, marah-marah dan diaplikasikan di dunia nyata.
- b. Semangat dalam kehidupan sehari-hari menurun karena digantikan dengan bermain *game*.
- c. Kelelahan akibat terlalu sering bermain *game* membuat remaja mudah marah dan melakukan tindakan agresif.
- d. Kurangnya komunikasi sosial dan membuat remaja menjadi kurang bersosialisasi lingkungan.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* dapat menimbulkan dampak positif dan negatif apabila remaja kurang bisa mengontrol diri saat bermain. Remaja akan menjadi pemarah dan melakukan tindakan agresif jika meniru perilaku tokoh didalam *game*, remaja juga mudah lelah sehingga saat kelelahan emosi remaja tidak stabil. *Game online* akan berdampak positif jika memainkannya sesuai kebutuhan dan dilakukan secara tidak berlebihan.

4. Aspek-aspek Kecanduan *Game Online*

Menurut (Lee, 2009) terdapat empat komponen dalam kecanduan bermain *game online*, yakni *withdrawal symptoms excessive use negative repercussions*, dan *tolerance*.

- a. *Withdrawal symptoms* adalah pengurangan waktu ataupun dihentikannya bermain *game online* dan menimbulkan efek rasa tidak menyenangkan. Indikasi ini juga berdampak besar pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiess*.
- b. *Excessive use* timbul dikarenakan perilaku bermain *game online* dijadikan kegiatan yang penting didalam keseharian individu. Komponen seperti tingkah laku (kemunduran didalam perilaku sosial), preokupasi atau gangguan kognitif, dan perasaan (merasa sangat butuh) akan menguasai pikiran individu.
- c. Komponen *negative repercussions* lingkungan sekitar individu akan merasakan efek negatif individu dikarenakan perilaku kecanduan *game online*. sebagai contohnya didalam pekerjaan, kehidupan sosial, dan hoby akan mengalami dampaknya. Akibat yang timbul pada diri pengguna bisa berupa konflik intrafisik atau rasa kurangnya kontrol disebabkan karena banya menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.
- d. *Tolerance* agar mendapat efek perubahan mood bisa disebabkan karena proses terjadinya penambahan intensitas pemakaian *game online*. jika penggunaan *game online* secara terus menerus dan dengan jumlah waktu yang sama rasa puas yang didapatkan dalam permainan ini akan berangsur turun. Jika jumlah waktunya tidak sama ataupun menurun seperti awal bermain *game* pengguna tidak akan memeperoleh rasa bahagia. Intensitas penggunaan harus ditingkatkan lagi untuk bisa mendapatkan pengaruh seperti awal dan agar tidak mengalami toleransi.

Menurut (Chen & Chang, 2008) mengemukakan ada empat aspek-aspek kecanduan *Game Online*, yaitu:

a. *Compulsion* (keinginan atau hasrat untuk melakukan perilaku terus menerus) Keinginan atau hasrat yang bersumber dari dalam diri individu agar bisa bermain *game online* secara terus menerus.

b. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi adalah sikap penerimaan diri dalam suatu hal yang dilakukan. Jumlah waktu yang dipakai secara terus menerus untuk melakukan suatu hal yang dalam kasus ini bermain *game online* masuk kedalam aspek toleransi. Para pemain akan terus bermain game sampai dirinya merasakan rasa puas.

c. *Withdrawal* (penarikan)

Usaha menarik diri yang dilakukan individu untuk bisa menjauhkan diri dari keadaan. Individu yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami kondisi tidak dapat menjauhkan diri dari hal-hal yang bersangkutan dengan *game online*, contohnya seperti pada perokok aktif yang sulit lepas dari rokok.

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah didalam hubungan interpersonal dan masalah kesehatan)

Dalam penelitian ini peneliti mengenakan aspek-aspek kecanduan menurut (Chen & Chang, 2008), aspek-aspek kecanduan dalam penelitian ini diantaranya : *Compulsion* (keinginan atau hasrat untuk melakukan perilaku terus menerus), *Tolerance* (toleransi), *Withdrawal* (penarikan), *Interpersonal and health-related problems* (masalah didalam hubungan interpersonal dan masalah kesehatan)

C. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan berdasarkan uraian-uraian teoritis yang telah dijabarkan di atas adalah ada hubungan positif antara agresivitas dengan kecanduan game online pada remaja di Kelurahan X kota Semarang, Semakin

tinggi agresivitas maka semakin tinggi juga kecanduan game online sebaliknya semakin tinggi kecanduan game online maka semakin tinggi juga agresivitas.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang didalam proses-prosesnya menggunakan angka-angka dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, pengambilan data, serta penampilan dari hasilnya (Sugiyono, 2014). Identifikasi variabel penelitian memiliki tujuan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap variabel yang akan diteliti. (Sutrisno, 2000) menjelaskan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang dijadikan sasaran untuk diteliti dan memiliki variasi. Variasi dapat dilihat dari jenis maupun tingkatan. Identifikasi variabel mampu membantu peneliti dalam menentukan alat pengumpul data dan teknik analisis data yang akan digunakan. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- a) Variabel Tergantung : (Y) *Agresivitas*
- b) Variabel Bebas : (X) *Kecanduan Game Online*

B. Definisi Operasional

1. Agresivitas

Agresivitas merupakan suatu tindakan yang bertujuan guna melukai, menyakiti, mencelakakan dan merugikan seseorang dengan bentuk perilaku fisik, verbal maupun psikologis dengan cara merebutkan sesuatu yang diinginkan.

Untuk mengukur Agresivitas digunakan skala yang disusun dengan menggunakan aspek-aspek agresi yang dipaparkan oleh Bush dan Denni (Syarif, 2017) yaitu : agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, permusuhan.

Tinggi rendahnya agresivitas saat bermain *game online* diukur dari skor total skala Agresivitas yang diperoleh. Semakin besar skor total yang didapatkan, makin besar juga agresivitas yang di dapatkan. Sedangkan, makin kecil skor total yang didapatkan, maka makin kecil juga agresivitas yang di dapatkan.

2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* yaitu suatu tingkah laku seseorang yang terikat pada kebiasaan yang kuat dan tidak bisa lepas untuk berhenti bermain *game online*, dari waktu ke waktu frekuensi dan durasi bermain *game online* semakin meningkat, dan individu tidak memperdulikan konsekuensi-konsekuensi buruk yang akan dialami. Pengukuran variabel kecanduan *game online* akan diungkap melalui aspek-aspek berdasarkan aspek kecanduan *game online* menurut (Chen & Chang, 2008) yang meliputi kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus, penarikan diri, toleransi, masalah hubungan interpersonal dan kesehatan. Semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi kecanduan *game online*, semakin rendah skor yang diperoleh semakin rendah kecanduan *game online*.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik pengambilan Sampel (Sampling)

1. Populasi

Populasi adalah objek atau subjek secara keseluruhan dengan kualitas dan ciri-ciri khusus yang ditentukan peneliti yang berada dalam wilayah generalisasi untuk dipahami lalu membuat kesimpulan darinya (Sugiyono, 2014). Populasi pada penelitian ini yaitu remaja di kelurahan "X" yang berumur 15-17 tahun yang berjumlah 203 remaja.

Tabel 1. Populasi Penelitian

RW	L	P	JUMLAH
RW I	25	33	58
RW II	37	44	80
RW III	33	31	63
TOTAL	95	108	203

2. Sampel

(Sugiyono, 2014) mendefinisikan bahwa sampel adalah komponen dari seluruh populasi dalam penelitian. Sampel merupakan perwakilan dari suatu populasi yang hendak dikenai penelitian. Sampel inilah nantinya akan dikenakan perlakuan yang akan diperoleh kesimpulan dan digeneralisasikan kepada seluruh subjek yang berada di wilayah penelitian. Penelitian ini yang

menjadi sampel adalah sebagian dari populasi (Arikunto, 2002). Karakteristik subjek dalam penelitian ini yaitu remaja yang bermain *game online* dalam jangka waktu 20-25 jam dalam seminggu, remaja yang berumur 15-17 tahun. Menurut (Santoso & Purnomo, 2017) mengemukakan bahwa anak yang mengalami kecanduan *game online* memiliki ciri-ciri merasa terikat dengan *game*, memikirkan aktivitas bermain *game online*, memainkan *game online* dengan jangka waktu 14 jam perminggu, dan hanya memainkan satu jenis *game* saja.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Sampling Insidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja pasien yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2014).

D. Metode dan Alat Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan dalam penelitian sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan metode skala. Skala berisi pernyataan tertulis yang kemudian diajukan oleh peneliti mengenai hal yang disajikan dalam bentuk pertanyaan. Skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan empat pilihan jawaban, dimana subjek diminta untuk memilih salah satu jawaban dari empat pertanyaan yang sesuai dengan keadaan ataupun pemikirannya sendiri (Azwar, 2006). Skala memiliki tujuan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi individu atau kelompok orang mengenai fenomena sosial. Skala penelitian yang digunakan terdiri dari 2 skala, yaitu skala agresivitas dan skala kecanduan *game online*.

1. Skala Agresivitas

Skala Agresivitas di dalam penelitian ini menerapkan skala yang ditata menurut aspek-aspek perilaku agresi menurut Bush dan Denni (Syarif, 2017). Penelitian ini menggunakan skala agresivitas yang di susun oleh (Harum, 2020) meliputi agresi fisik, agresi verbal, kemarahan serta

permusuhan. Skala perilaku agresi dalam penelitian ini menggunakan pernyataan pendukung (*favorabel*) dan pernyataan tidak mendukung (*unfavorabel*). Skala terdiri dari 48 aitem berdaya beda tinggi aitem 0,254 sampai 0,419 dengan nilai reliabilitas sebesar 0,779.

Tabel 2. *Blueprint* Skala Agresivitas

Aspek	Jumlah Aitem		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Agresi Fisik	1,2,20,35,36,37	9,18,19,27,38,47	12
Agresi Verbal	3,10,11,21,28,29	16,17,30,39,40,44	12
Kemarahan	4,8,22,23,46,48	12,15,31,32,41,45	12
Permusuhan	5,13,14,24,25,26	6,7,33,34,42,43	12
TOTAL	24	24	48

Skala agresivitas ini menggunakan model empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Skala ini terdiri dari aitem *favorabel*. Aitem *favorabel* memuat pernyataan-pernyataan yang mendukung aspek yang diungkap. Penskalaan yang digunakan adalah penskalaan subjek, yaitu metode penskalaan yang berorientasi pada subjek dan bertujuan untuk meletakkan individu-individu pada suatu kontinum penilaian sehingga kedudukan relatif individu menurut suatu atribut yang diukur dapat diperoleh (Azwar S. , 2017).

Penilaian yang diberikan pada aitem *favorabel* yaitu skor 0 untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS), skor 1 untuk jawaban Tidak Sesuai (TS), skor 2 untuk jawaban Sesuai (S), dan 3 untuk jawaban Sangat Sesuai (SS). Tinggi rendahnya agresivitas dilihat dari skor total skala agresivitas yang subjek peroleh. Semakin tinggi skor total yang diperoleh, maka semakin tinggi agresivitas subjek. Sebaliknya, semakin rendah skor total yang diperoleh, maka semakin rendah agresivitas subjek.

2. Skala Kecanduan *game online*

Skala kecanduan *game online* di dalam penelitian ini menerapkan skala yang ditata menurut aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Chen dan Chang (2008). Penelitian ini menggunakan skala kecanduan *game*

online yang di susun oleh (Pranata, 2020) meliputi empat komponen dalam kecanduan bermain *game online*, yakni *withdrawal symptoms excessive use negative repercussions*, dan *tolerance*. Skala kecanduan *game online* dalam penelitian ini hanya menggunakan pernyataan mendukung (favorabel). Skala terdiri dari 15 aitem berdaya beda tinggi aitem 0,407 sampai 0,714 dengan nilai reliabilitas sebesar 0,887.

Tabel 3. Blueprint skala Kecanduan Game Online

No.	Aspek	Aitem	Jumlah
		<i>Favorable</i>	
1.	<i>Complusion</i>	1, 4, 8, 12	4
2.	<i>Withdrawal</i>	5,9,13	3
3.	<i>Tolerance</i>	2, 6,10,14	4
4.	<i>Interpersonal and Health-Related Problems</i>	3,7,11,15	4
Total		15	15

Skala kecanduan *game online* ini menggunakan model empat alternatif jawaban, Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Skala ini terdiri dari aitem *favorabel*. Aitem *favorabel* memuat pernyataan-pernyataan yang mendukung aspek yang diungkap. Penskalaan yang digunakan adalah penskalaan subjek, yaitu metode penskalaan yang berorientasi pada subjek dan bertujuan untuk meletakkan individu-individu pada suatu kontinum penilaian sehingga kedudukan relatif individu menurut suatu atribut yang diukur dapat diperoleh (Azwar S. , 2017).

Penilaian yang diberikan pada aitem *favorabel* yaitu skor 0 untuk jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS), skor 1 untuk jawaban Tidak Sesuai (TS), skor 2 untuk jawaban Sesuai (S), dan 3 untuk jawaban Sangat Sesuai (SS). Tinggi rendahnya kecanduan *game online* dilihat dari skor total skala kecanduan *game online* yang subjek peroleh. Semakin tinggi skor total yang diperoleh, maka semakin tinggi kecanduan *game online* subjek. Sebaliknya, semakin rendah skor total yang diperoleh, maka semakin rendah kecanduan *game online* subjek.

3. Uji Daya Beda Aitem

Uji daya beda aitem atau bisa disebut dengan diskriminasi aitem memiliki fungsi mengukur sejauh mana aitem mampu membedakan antara seseorang atau kelompok yang memiliki maupun tidak memiliki atribut yang hendak diukur. Aitem dengan daya beda tinggi adalah aitem yang memiliki kemampuan dapat membedakan subjek yang memiliki sifat positif atau negatif. Indeks daya diskriminasi aitem merupakan indikator yang berkesinambungan antara fungsi dari aitem dengan fungsi skala secara menyeluruh yang dikenal dengan konsistensi aitem total. Acuan dalam seleksi aitem yaitu dengan memilih aitem yang fungsi ukur sama dengan fungsi ukur skala, dengan artian lain yaitu memilih aitem yang mengukur hal yang sama dengan apa yang diukur oleh skala sebagai keseluruhan (Azwar, 2006).

Konsistensi aitem total diuji dengan menghitung koefisien korelasi antar skor subyek pada aitem tersebut dengan hasil total skor tes. Pengujian daya beda aitem menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* versi 20.0 for Windows, program tersebut lebih dikenal dengan sebutan SPSS. Koefisien korelasi product moment dari Karl Person digunakan dalam teknik penelitian ini, yang memiliki tujuan mencari hubungan antar variabel dan guna membuktikan hipotesis hubungan dua variabel jika kedua data variabel berbentuk rasio atau interval. Guna mengetahui apakah hasil indeks daya aitem yang diperoleh tinggi atau rendah, maka digunakan sebuah pedoman atau acuan bahwa batasan yang digunakan $\geq 0,3$ dan apabila terdapat aspek yang aitemnya kurang memenuhi atau memuaskan maka dapat dimungkinkan untuk menurunkan batasan menjadi $\geq 0,25$ (Azwar S. , 2012)

4. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas adalah sejauhmana skor deviasi individu atau skor z, relatif sama atau konsisten jika dilakukan tes pengulangan yang sama dan ekuivalen (Suryabrata, 2000). (Azwar, 2006) menjelaskan realibilitas

merujuk pada sejauh mana pengukuran alat tes mampu memberikan hasil yang dapat dipercaya dan memiliki sifat yang konsisten. Alat ukur atau skala yang memiliki realibilitas akan menunjukkan hasil yang relatif sama jika digunakan pada waktu yang berbeda secara berulang. Reliabilitas yang akan digunakan dalam penelitian ini *Single-Trial Administration*, yaitu satu bentuk skala yang hanya diberikan sekali pada kelompok responden. Penelitian ini menggunakan teknik analisis reliabilitas *Alpha Cronbach* dengan bantuan *software SPSS (Statistical Packages for Social Science)* versi 20.0. Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan skala perilaku menyontek, *muraqabah*, dan konformitas teman sebaya.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yaitu cara yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh sehingga dapat ditarik kesimpulan (Azwar S. , 2017). Dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik. Alasan digunakannya analisis statistik yaitu sistem ilmiah dalam mengumpulkan, menyusun, menyajikan dan menganalisis penyelidikan data dalam bentuk angka.

Teknik analisis data yaitu suatu cara yang dilakukan untuk mengolah data agar menghasilkan suatu kesimpulan yang tepat. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data meliputi teknik uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Penelitian ini menggunakan analisis statistik *product moment* di gunakan untuk menguji hubungan antara kecanduan *game online* dan agresivitas pada siswa smk. Pengolahan data menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 20.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancha dan Persiapan Penelitian

1. Orientasi Kancha Penelitian

Penelitian diselenggarakan di Kelurahan Mangunharjo Kecamatan Tugu Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah. Mangunharjo merupakan kelurahan yang terletak di Kota Semarang, Jawa Tengah. Kondisi geografis Kelurahan Mangunharjo memiliki luas wilayah 482.370 km, batas – batas wilayah kelurahan Mangunharjo meliputi sebelah barat : Kelurahan Mangkang Kulon, sebelah utara : laut Jawa, sebelah timur : Kelurahan Mangkang Wetan, sebelah selatan : Kelurahan Wonosari.

Visi, Misi, dan Filosofi

Sebagai institusi suatu lembaga pemerintahan Kelurahan Mangunharjo mempunyai visi – misi sebagai berikut :

a. Visi

Terwujudnya Masyarakat Kelurahan Mangunharjo yang religius, mandiri dan maju yang berbasis pada pertanian dan perikanan yang kuat"

b. Misi

- 1) Terlaksananya pelayanan masyarakat yang prima di segala bidang.
- 2) Terlaksananya peningkatan sumber daya manusia di bidang pertanian dan perikanan.
- 3) Terlaksananya peningkatan sumber daya manusia yang lebih berkualitas di bidang pelayanan.
- 4) Terlaksananya kegiatan keagamaan bagi seluruh warga masyarakat.
- 5) Terlaksananya sinergi antara pemerintahan masyarakat dan dunia usaha.

Alasan peneliti memilih melakukan penelitian di Kelurahan Mangunharjo kota Semarang adalah :

- a. Subjek yang dipilih peneliti merupakan remaja.

- b. Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap subyek berinisial SA remaja Kelurahan Mangunharjo mengatakan : *“sinyal atau jaringan mas, ya saya memakai provider yang murahan saat main game ya gak berjalan lancar, saya paling ngumpat kalau gak memukul benda yang ada di dekat saya ya biasanya lantai mas atau gak meja. Kalau untuk waktu saya bisa lama mas kalau pas hari libur kadang dari malam sampai pagi sekitar 6-8 jam, karena sekarang bermain game cukup menjajikan”*.
- c. Penelitian tentang Hubungan antara agresivitas dengan kecandua game online pada remaja di Kelurahan Mangunharjo Kota Semarang.

2. **Persiapan penelitian**

Penelitian ini membutuhkan persiapan yang matang agar dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya hambatan. Persiapan penelitian pertama kali yaitu di mulai dari mengurus surat perijinan dari Fakultas Psikologi UNISSULA, tahapan selanjutnya yaitu melakukan penyusunan alat ukur psikologi yang akan digunakan untuk proses penelitian.

a. Perijinan Penelitian

Persiapan yang pertama yaitu perijinan penelitian, diawali dengan mengurus surat pengambilan data dan wawancara dari Fakultas Psikologi UNISSULA kepada Kelurahan Mangunharjo, selanjutnya peneliti mengajukan surat perijinan pengambilan data dan wawancara kepada pihak Kelurahan Mangunharjo. Tahap selanjutnya yaitu peneliti mengajukan ijin penelitian dari Kelurahan Mangunharjo kepada remaja Kelurahan Mangunharjo.

b. Penyusunan Alat Ukur

1) Skala Agresivitas

Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah menggunakan alat ukur agresivitas yang terdiri dari Agresi fisik, Agresi Verbal, Kemarahan, Permusuhan.

Tabel 4. Sebaran skala Agresivitas

Aspek	Jumlah Aitem		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Agresi Fisik	1,2,20,35,36,37	9,18,19,27,38,47	12
Agresi Verbal	3,10,11,21,28,29	16,17,30,39,40,44	12
Kemarahan	4,8,22,23,46,48	12,15,31,32,41,45	12
Permusuhan	5,13,14,24,25,26	6,7,33,34,42,43	12
TOTAL	24	24	48

2) Kecanduan *Game Online*

Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah menggunakan alat ukur skala kecanduan game online. Penyusunan skala kecanduan *game online* berdasarkan empat aspek yang meliputi aspek *compulsion, tolerance, withdrawal* dan *interpersonal and health related problems*.

Tabel 5. Sebaran Skala Kecanduan *Game Online*

No.	Aspek	Aitem	Jumlah
		<i>Favorable</i>	
1.	<i>Compulsion</i>	1, 4, 8, 12	4
2.	<i>Withdrawal</i>	5,9,13	3
3.	<i>Tolerance</i>	2, 6,10,14	4
4.	<i>Interpersonal and Health-Related Problems</i>	3,7,11,15	4
Total		15	15

Penelitian ini menggunakan instrumen tingkat agresivitas dan kecanduan *game online*. Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert terdapat empat alternatif jawaban yang terdiri dari sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Penyusunan skala dengan skor 1 sampai 4 (Sugiyono, 2015). Aitem *Favorable* memiliki skor 1 untuk jawaban STS, skor 2 untuk jawaban TS, skor 3 untuk jawaban S, dan skor 4 untuk jawaban SS sebaliknya untuk aitem *Unfavorable* memiliki skor 4 untuk jawaban STS, skor 3 untuk jawaban TS, skor 2 untuk jawaban S, dan skor 1 untuk jawaban SS.

B. Uji Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Alat Ukur

1. Skala Agresivitas

Berdasarkan uji beda aitem skala agresivitas memiliki 48 aitem kemudian setelah dilakukan uji daya beda aitem diperoleh 17 aitem dengan daya beda tinggi dan 31 aitem dengan daya beda rendah. Koefisien korelasi daya beda aitem dalam skala ini berkisar antara 0,203 – 0,583 dengan nilai reliabilitas sebesar 0,905. Adapun aitem yang memiliki daya beda rendah dan tinggi dapat terlihat pada table :

Tabel 6. Sebaran Nomor Aitem Daya Beda Tinggi dan Daya Beda Rendah Skala Agresivitas

Aspek	Jumlah Aitem		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Agresi Fisik	1,2*,20,35*,36,37*	9*,18*,19*,27*,38*,47*	3
Agresi Verbal	3,10,11*,21,28,29*	16*,17,30*,39,40*,44*	6
Kemarahan	4,8,22*,23,46*,48*	12*,15*,31,32,41*,45*	5
Permusuhan	5*,13*,14,24*,25,26*	6*,7*,33*,34*,42,43*	3
TOTAL	12	5	17

2. Skala Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan uji beda aitem skala kecanduan *game online* memiliki 15 aitem kemudian setelah dilakukan uji daya beda aitem diperoleh 14 aitem dengan daya beda tinggi dan 1 aitem dengan daya beda rendah. Koefisien korelasi daya beda aitem dalam skala ini berkisar antara 0,823 – 0,329 dengan nilai reliabilitas sebesar 0,933. Adapun aitem yang memiliki daya beda rendah dan tinggi dapat terlihat pada table :

Tabel 7. Sebaran Nomor Aitem Daya Beda Tinggi dan Daya Beda Rendah Skala Kecanduan *Game Online*

No.	Aspek	Aitem	Jumlah
		<i>Favorable</i>	
1.	<i>Complusion</i>	1, 4, 8, 12	4
2.	<i>Withdrawal</i>	5,9,13	3
3.	<i>Tolerance</i>	2, 6,10,14	4
4.	<i>Interpersonal and Health-Related Problems</i>	7,11,15	3
	Total	14	14

C. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan pada hari Senin, 28 November – 29 Desember 2021 di Kelurahan Mangunharjo Kota Semarang dengan subjek remaja umur 15 – 17 tahun. Jumlah keseluruhan subjek 203 orang. Peneliti memilih menggunakan skala *online* atau *google form* hal ini disarankan oleh pihak Kelurahan Mangunharjo dengan alasan pencegahan rantai penularan virus Covid-19 karena penelitian dilakukan pada masa pandemic virus Covid-19. Dikarenakan seluruh kegiatan dialihkan menjadi secara online. Peneliti meminta saran sehingga peneliti disarankan untuk meminta izin serta meminta nomer telepon ketua karang taruna Kelurahan Mangunharjo. Dalam waktu 24 hari data penelitian yang terkumpul secara keseluruhan berjumlah 92 skala, sehingga hanya 92 skala yang dapat dianalisis. Selanjutnya skala yang kembali dilakukan skoring dan dianalisis dengan menggunakan analisis untuk uji hipotesis adalah *product moment*.

D. Analisis Data dan Hasil Penelitian

1. Uji Asumsi

Uji asumsi merupakan prasyarat yang harus diselesaikan sebelum suatu hipotesis diuji. Uji asumsi yang dilakukandalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji linieritas, serta uji kategorisasi.

a. Uji Normalitas

Merupakan bagian dari pengujian analisis data untuk mengetahui apakah hasil variabel independen dan dependen normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan teknik uji sampel tunggal *Kolmogorov Smirnov*, maka dapat dikatakan bahwa datanya normal jika distribusi lebih dari 0.05 atau 5%.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Mean	Std. Deviasi	K-S Z	Sig	P	Ket
Agresivitas	42.18	5.88	0.734	0.654	> 0.05	Normal
Kecanduan <i>Game online</i>	31.16	8.84	1.416	0.036	< 0.05	Tidak Normal

Hasil uji normalitas yang telah dilakukan, penelitian ini diketahui bahwa skala stres mempunyai nilai K-SZ dengan taraf signifikansi 0,654 ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa data dari skala agresivitas termasuk penyebaran data yang normal. Sedangkan uji normalitas pada skala kecanduan *game online* menunjukkan bahwa nilai K-SZ dengan taraf signifikansi sebesar 0,036 ($p > 0,05$). Hasil ini menjelaskan bahwa data dari skala *kecanduan game online* merupakan penyebaran data yang tidak normal. Namun distribusi data yang tidak normal menurut (Azwar, 2006). Analisis dapat tetap dilakukan tanpa harus melakukan pemeriksaan terlebih dahulu terhadap terpenuhi-tidaknya asumsi yang bersangkutan. Walaupun ternyata data yang digunakan tidak sesuai dengan asumsi-asumsinya, maka kesimpulan hasil analisisnya tidak selalu *invalid*.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas berfungsi untuk melihat ada atau tidaknya hubungan linier yang secara signifikan antara dua variabel yang diteliti. Pada penelitian ini uji linearitas menggunakan uji F dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Packages for Social Science*) versi 20.0.

Berdasarkan hasil uji linearitas antara variabel agresivitas dengan variabel kecanduan *game online* mendapatkan koefisien Flinear 8.870 dengan taraf signifikansi 0.004 ($p < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa variabel agresivitas dan variabel *kecanduan game online* memiliki hubungan secara linier atau membentuk sebuah garis lurus.

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan beberapa uji prasyarat dan telah terbukti bahwa uji tersebut memenuhi syarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Tujuan dari Uji yaitu menguji kebenaran yang didasarkan dari analisis data statistik dan dapat ditarik kesimpulannya apakah hasilnya diterima atau tidak diterima pernyataan tersebut. Product Moment dari Pearson digunakan sebagai teknik analisis data. Hasil yang telah didapat dari uji hipotesis

menunjukkan korelasi r_{xy} sebesar 0,300 dengan taraf signifikan 0,004 ($p < 0,05$). Hasil dari uraian diatas terlihat bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara agresivitas dengan kecanduan *game online* pada remaja, sehingga hipotesis diterima.

E. Analisis Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran tentang skor kelompok subjek yang ikut serta dalam pengukuran sekaligus menjadi sumber informasi tentang kondisi subjek yang diteliti. Pengkategorian subjek dilakukan secara normatif disesuaikan dengan model distribusi normal. Kategorisasi untuk menjadikan subjek dalam kelompok posisi berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang sedang diukur (Azwar S. , 2012). Distribusi normal dalam subjek kelompok penelitian ini terbagi menjadi lima satuan deviasi, maka memperoleh $6/5 = 1,2$ SD untuk tiap kelas kategori. Berikut norma kategori yang digunakan pada penelitian ini, yaitu

Tabel 9. Norma Kategori Skor

Rentang Skor	Kategorisasi
$x \leq \mu - 1.5 \sigma$	Sangat Rendah
$\mu - 1.5 \sigma < x \leq \mu - 0.5 \sigma$	Rendah
$\mu - 0.5 \sigma < x \leq \mu + 0.5 \sigma$	Sedang
$\mu + 0.5 \sigma < x \leq \mu + 1.5 \sigma$	Tinggi
$\mu + 1.5 \sigma < x$	Sangat Tinggi

Keterangan :

μ = mean hipotetik

σ = standard deviasi hipotetik

Deskripsi data skala dapat dilihat sebagai berikut :

1. Deskripsi Data Skor Skala Agresivitas

Skala agresivitas terdiri atas 17 aitem yang mempunyai daya beda aitem tinggi dan masing – masing aitem diberikan skor yang berkisar antara 1 sampai 4. Skor minimum yang kemungkinan akan diperoleh subjek adalah 17 berasal dari (17 x 1) dan skor tertinggi yang akan diperoleh subjek adalah 68 yang didapat dari (17x 4) rentang skor skala sebesar 51 diperoleh dari (68-17) yang di bagi menjadi enam satuan deviasi standar, sehingga akan

didapatkan nilai deviasi standar sebesar 8.5 yang diperoleh dari $((68 - 17) : 6)$, dengan mean hipotetik sebesar 59,5 berasal dari $((68 + 17) : 2)$.

Skor skala agresivitas berdasarkan hasil penelitian didapat skor minimum empiric sebesar 29, skor minimum empiric sebesar 59, mean empiric sebesar 42 dan deviasi standar empiric sebesar 5,8. Deskripsi skor skala agresivitas sebagai berikut:

Tabel 10. Deskripsi Variabel Agresivitas

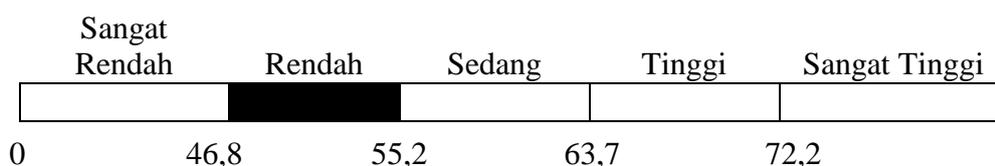
	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	29	17
Skor Maksimum	59	68
Mean (μ)	42,18	59,5
Standar Deviasi (SD)	5.88	8,5

Berdasarkan mean empirik yang di peroleh pada perhitungan norma kategorisasi distribusi kelompok subjek di atas, dapat diketahui rentang skor subjek berada dalam kategori sedang yaitu sebesar 71,77.

Deskripsi data variabel kenakalan remaja dengan menggunakan norma kategorisasi dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 11. Kategori Skor Skala Agresivitas

Norma	Kategorisasi	Jumlah	Presentase
72,2 < X	Sangat Tinggi	0	0%
63,7 < X ≤ 72,2	Tinggi	1	1,2%
55,2 < X ≤ 63,7	Sedang	19	20,6%
46,8 < X ≤ 55,2	Rendah	72	78,2%
X ≤ 46,8	Sangat Rendah	0	0%
Total		92	100%



Gambar 1. Norma Kategorisasi Skala Agresivitas

Berdasarkan table norma kategorisasi skor skala agresivitas pada remaja kelurahan Mangunharjo berada pada kategori rendah, dapat

diketahui bahwa tidak ada subjek penelitian yang memiliki skor sangat rendah, 72 subjek penelitian memiliki skor penelitian rendah, 19 subjek penelitian memiliki hasil skor yang sedang, 1 subjek penelitian memiliki hasil skor yang tinggi dan tidak ada subjek penelitian yang memperoleh skor sangat tinggi.

2. Deskripsi Data Skor Kecanduan *Game Online*

Skala kecanduan *game online* terdiri atas 14 aitem yang mempunyai daya beda aitem tinggi dan masing – masing aitem diberikan skor yang berkisar antara 1 sampai 4. Skor minimum yang kemungkinan akan diperoleh subjek adalah 14 berasal dari (14 x 1) dan skor tertinggi yang akan diperoleh subjek adalah 56 yang didapat dari (14x 4) rentang skor skala sebesar 42 diperoleh dari (56-14) yang di bagi menjadi enam satuan deviasi standar, sehingga akan didapatkan nilai deviasi standar sebesar 7 yang diperoleh dari $((56 - 14) : 6)$, dengan mean hipotetik sebesar 35 berasal dari $((56 + 14) : 2)$.

Skor skala kecanduan *game online* berdasarkan hasil penelitian didapat skor minimum empirik sebesar 14, skor minimum empirik sebesar 56, mean empirik sebesar 31,16 dan deviasi standar empirik sebesar 8,84. Deskripsi skor kecanduan *game online* sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi Skor Kecanduan *Game Online*

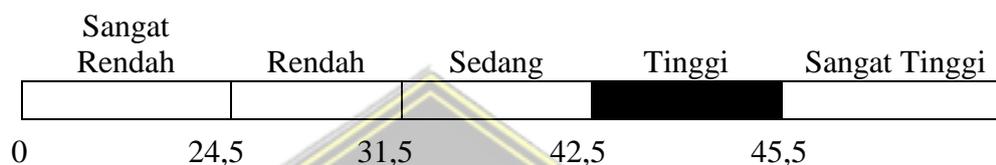
	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	14	14
Skor Maksimum	56	56
Mean (μ)	31,16	35
Standar Deviasi (SD)	8,84	7

Berdasarkan mean empirik yang diperoleh pada perhitungan norma kategorisasi distribusi kelompok subjek di atas, dapat diketahui rentang skor subjek berada dalam kategori tinggi yaitu 31,16.

Deskripsi data variabel kepercayaan diri dengan menggunakan norma kategorisasi dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 13. Kategori Skor Skala Kecanduan Game Online

Norma		Kategorisasi	Jumlah	Presentase
45,5	< X	Sangat Tinggi	5	5,4%
42,5	< X ≤ 45,5	Tinggi	47	51,2%
31,5	< X ≤ 42,5	Sedang	21	22,8%
24,5	< X ≤ 31,5	Rendah	19	20,6%
X	≤ 24,5	Sangat Rendah	0	0%
Total			92	100%

**Gambar 2.** Norma Kategorisasi Skala Kecanduan Game Online

F. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui Hubungan antara agresivitas dengan kecanduan game online pada remaja di Kelurahan Mangunharjo. Penelitian ini mempunyai hipotesis yang sudah diujikan. Tujuan dari Uji yaitu menguji kebenaran yang didasarkan dari analisis data statistik dan dapat ditarik kesimpulannya apakah hasilnya diterima ataukah tidak diterima pernyataan tersebut. *Product Moment* digunakan sebagai teknik analisis data. Hasil yang telah didapat dari uji hipotesis menunjukkan korelasi r_{xy} sebesar 0,300 dengan taraf signifikan 0,004 ($p < 0,05$). Hasil dari uraian diatas terlihat bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara agresivitas dan kecanduan *game online*, sehingga hipotesis diterima.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang sama dengan hasil penelitian – penelitian terdahulu. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Rohman, 2018) dengan judul agresifitas anak kecanduan *game online* didapatkan hasil bahwa remaja yang mengalami kecanduan game online dan agresivitas terdapat hubungan positif. Hasil penelitian lain yang di lakukan oleh (Alika Rondo, Wungouw, & Onibala, 2019) dengan judul Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan di dapatkan hasil bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dan agresivitas para remaja. Hasil

penelitian lain yang dilakukan oleh (Lestari, Rosyidah, & Milia, 2018) yang berjudul Hubungan Kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja memiliki hasil bahwa ada hubungan positif antara bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Peneliti menyarankan orang tua berperan aktif dalam melakukan pengawasan pada remaja agar tidak terkikisnya norma-norma dan nilai budaya yang dikarenakan bermain *game online* bertema kekerasan.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berasumsi bahwa terdapat hubungan yang signifikan bermain *game online* dengan agresivitas pada remaja usia 15-17 tahun. Terdapat beberapa factor yang mempengaruhi perilaku agresif pada remaja antara lain factor internal seperti frustrasi, deindividuasi, stress dan kepribadian, personality kemudian factor eksternal yaitu lingkungan social, interaksi teman sebaya, dan lingkungan keluarga. Maka dari itu memang ada beberapa factor yang mempengaruhi remaja berperilaku agresivitas, jadi memang banyak factor yang mempengaruhi anak untuk melakukan agresivitas, namun dalam penelitian ini peneliti khusus meneliti agresivitas dengan kecanduan *game online* dilihat dari hasil diatas memang terdapat hubungan positif antara agresivitas dengan kecanduan *game online* pada remaja di Kelurahan Mangunharjo Kota Semarang.

G. Kelemahan Penelitian

Penelitian ini dalam penyusunannya masih memiliki kekurangan serta kelemahan. Beberapa kelemahan diantaranya yaitu : penelitian dilakukan pada saat pandemic virus Covid-19 maka dari itu peneliti memberikan skala secara virtual (google form). Sehingga pihak peneliti tidak bias mengawasi langsung proses pengisian skala.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat hubungan positif yang sangat kuat antara agresivitas dengan kecanduan *game online* pada remaja kelurahan Mangunharjo Kota Semarang. Nilai koefisien korelasi r_{xy} sebesar 0,300 dengan taraf signifikan 0,004 ($p < 0,05$). Artinya bahwa semakin tinggi agresivitas maka semakin tinggi pula tingkat kecanduan *game online* pada remaja, dan sebaliknya semakin rendah agresivitas maka semakin rendah pula tingkat kecanduan *game online* pada remaja. Kecanduan *game online* memberikan sumbangan efektif sebesar 9% yang berdasarkan nilai R squared sebesar 0,9.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini peneliti mempunyai saran-saran yaitu :

1. Bagi Remaja

Pentingnya bagi remaja diharapkan dapat lebih bias mengurangi bermain *game online* untuk dapat meminimalkan tindakan agresivitas, untuk mengurangi tindakan agresivitas dalam bermain *game online* remaja dapat melakukan hal-hal positif lainnya atau jika tetap bermain *game online* bisa lebih dikurangi untuk waktu bermain *game online*.

2. Bagi Peneliti

Pentingnya bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian tentang agresivitas dan kecanduan *game online* disarankan mempertimbangkan variabel – variable lain yang akan digunakannya agar hasilnya dapat signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agriawan, D. (2016). Hubungan Fanatisme Dengan Perilaku Agresi Suporter Sepak Bola. *Skripsi*, 1-67.
- Alika Rondo, A. A., Wungouw, H. I., & Onibala, F. (2019). hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di sma n 2 ratahan. *e-Jurnal Keperawatan*, Vol. 7 N0. 1.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perilaku agresif remaja di samarinda. *eJurnal Ilmu Komunikasi*, 4(3) 2016 : 290-304.
- Anggraini, F. K. (2015). Internet gaming disorder : psikopatologi budaya modern. *Buletin Psikologi*, 1-12.
- APJII. (2007, September 8). Retrieved from Hasil Survei Penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia: <http://www.apjii.or.id>
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian : suatu pengantar praktik*. Jakarta: Rineka.
- Azwar. (2006). *Reliabilitas dan validitas (edisi ketiga)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitaas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Erlangga.
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Chandra, A. N. (2006). Gambaran perilaku dan motivasi pemain online games. *Jurnal Pendidikan Penabur*, Vol. 5 No. 7.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal and Information Science*, 3, 38-51.
- DSM-5. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder*. London: American Psychiatric.
- Effendi, R. M. (2017). Regulasi diri dalam belajar (Self-Regulated Learning) pada remaja yang kecanduan game online. *Psikoborneo*, 187-191.
- Fauziawati, W. (2015). Upaya mereduksi kebiasaan bermain game online melalui teknik diskusi kelompok. *Psikopedagogia*, 115-123.

- Hapsari, I., & Wibowo, I. (2015). fanatisme dan agresivitas suporter klub sepak bola. *Jurnal Psikologi*, 8(1), 52-58.
- Hartanto, D. (2012). *Bimbingan dan konseling menyontek mengungkap akar masalah dan solusinya*. Jakarta: Indeks.
- Harum, N. F. (2020). *Hubungan antara empati dengan perilaku agresivitas pada siswa SMK x di kabupaten Pati*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung.
- Hawwa, S. (2001). *Mensucikan jiwa konsep tazkiyatun nafs terpadu*. (A. R. Tamhid, Trans.) Jakarta Timur: Robbani Press.
- Hidayat, K., & Bashori, K. (2016). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2005). *Psikologi perkembangan (Edisi 5)*. Jakarta: Erlangga.
- Khaninah, A. N., & Wijanarko, M. (2016). Perilaku agresif yang dialami korban kekerasan dalam pacaran. *Jurnal Psikologi Undip*, 151-160.
- Khompriy, M. A. (2016). *Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Sebagai Dampak Dari Wifi Hotspot Di Desa Kauman, Kemusu, Boyolali*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Lee, E. J. (2009). A case study of internet game addiction. *Journal of Adiction Nursing* 22, 12(1), 208-213.
- Lestari, M., Rosyidah, I., & Milia, I. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Data Primer*, 1-6.
- Manado, T. T. (2018, Januari Rabu 24). Retrieved from manado.tribunnews.com: <https://manado.tribunnews.com/amp/2018/01/24/139>
- Nando, & Pandjaitan, N. K. (2012). Hubungan antara perilaku menonton film kekerasan dengan perilaku agresi remaja. *Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 18-35.
- Pranata, E. D. (2020). *Hubungan antara kecanduan game online dengan penyesuaian sosial pada remaja*. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung.
- Prasayu, T. A., & Ratnasari, E. (2021). Pengaruh konsentrasi hormon paklobutrazol terhadap pertumbuhan biji sintetis anggrek tebu (*grammatophyllum speciosum*) secara in vitro. *Jurnal.unesa.ac.id*, 266-274.

- Prasetiawan, H. (2018). Konseling teman sebaya untuk mereduksi kecanduan game online. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1-13.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas anak kecanduan game online. *Jurnal perempuan dan anak*, 155-174.
- Santoso, & Purnomo. (2017). Hubungan kecanduan game online dengan penyesuaian pada remaja. *Humaniora Yayasan Bina Darma*, 027-044.
- Setiaji, S., & Virlia, S. (2016). Hubungan kecandua game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal di Jakarta barat. *Jurnal Psikolog Psibernetika*, 93-101.
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas mengatasi anak kecanduan game*. Yogyakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2000). *Metedologi penelitian (edisi kedua)*. Jakarta: CV.Rajawali.
- Sutrisno, H. (2000). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 85-92.
- Syarif, F. (2017). Hubungan kematangan emosi dengan perilaku agresi pada mahasiswa warga asrama. *Psikoborneo*, 199-207.
- Winarlin, R., Lasan, B. B., & Widada. (2016). Efektivitas teknik sosiodrama melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa smp. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 68-73.